

## **¿Mirar webtoons o leer webtoons? Nuevos espacios y formas de lectura.**

**Noelia J. Leguizamon**

Departamento de Bibliotecología. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.  
Universidad Nacional de La Plata.

### **Resúmen:**

Cuando pensamos en cómics y Asia lo primero que se nos viene a la mente es Manga, pero ¿Existen otras formas para los cómics en esa región?. Esta ponencia hará referencia particularmente al cómic coreano y sus diferencias con el manga tradicional. Además se verá cómo las nuevas tecnologías e Internet, que han afectado cada aspecto de nuestra vida cotidiana, han producido cambios sobre la forma de generación y consumo de un producto cultural particular, el Webtoon coreano.

### **Palabras clave:**

Webtoons; Cómics; Manga; Productos culturales; Corea del Sur.

### **Abstract:**

When we think of Asian comics, the first thing that comes to mind is Manga, but are there other forms for comics in that region? This presentation will make reference in particular to Korean comics and their differences with traditional manga. It will also be seen how new technologies and the Internet, which have affected every aspect of our daily lives, have produced changes in the way of generation and consumption of a particular cultural product, the Korean Webtoon.

### **Key words:**

Webtoons; Comic; Manga; South Korea; Cultural product

### **키워드**

웹툰; 코믹; 만화; 한국; 문화 상품.

### **Introducción**

El manga es el clásico símbolo del cómic asiático, teniendo en cuenta que “*no es solo una serie de viñetas, [sino] un embajador veterano de una marca que ya tiene adeptos*” (Torres Simon, 2012, p 48). Podríamos llegar a pensar que todos los comics asiáticos son mangas, sin embargo existen otros formatos. Para este análisis se hará referencia particularmente al cómic coreano.

¿Ahora bien en qué se diferencia el manga del cómic coreano? En primer lugar se debe aclarar que existen actualmente dos tipos célebres de comics coreanos: el *manhwa* y el *webtoon*. A principios de la historia tanto el manga japonés como el *manhwa* (que fue la forma más característica del cómic coreano hasta hace poco tiempo) fueron muy similares debido a cuestiones de cercanía territorial y de dominación japonesa sobre Corea<sup>1</sup>, entonces se notaba una clara influencia en sus gráficas así como en sus viñetas. Si bien luego de la ocupación japonesa se tomó el *manhwa* como “un símbolo para determinar la identidad propia”, esta idea no pudo afirmarse hasta principios de este siglo cuando se desarrollaron los webtoons, que termina siendo uno más de los productos culturales coreanos que también llega al exterior por medio de la ola coreana o Hallyu.

Iadevito (2014) explica con claridad que “La expansión nacional, regional y mundial del arte y la cultura de Corea que es conocida con el nombre de Hallyu (‘Oleada de Cultura Coreana’). Este movimiento cultural fue constituyéndose como fenómeno que refiere a la popularidad en aumento de películas, dramas y música pop coreana.”(p 1).

Existen diferencias notorias entre los géneros de historieta asiático? ¿En qué se diferencian? El *manwha*, por ejemplo, se encuentra escrito de izquierda a derecha (al revés que los mangas), las onomatopeyas se encuentran en coreano y las historias tienen tendencia marcada a la tragedia y algunas otras diferencias relacionadas al estilo de dibujo. (Apéndice imágenes)

Conforme los avances tecnológicos, las historietas también evolucionaron, como el caso de los *webtoon* que son comics online originalmente creados en Corea del Sur por dibujantes independientes que suben sus trabajos a los portales web más conocidos como Naver o Daum<sup>2</sup>.

Muchas veces al recibir el nombre de cómics digitales o cómics online muchos imaginan que se trata de los mismos cómics tradicionales que son digitalizados en forma de pdf, jpg, etc. Esta confusión se debe también a que varios trabajos actuales, más allá de su formato digital, siguen copiando características de un formato que ya no es apropiado para la computadora y/o el celular. Sin cambiar su esencia los webtoons

---

<sup>1</sup> Recordemos que la península de Corea estuvo bajo la dominación japonesa desde 1910 hasta 1945

<sup>2</sup> <http://webtoon.daum.net/>

llegaron para romper con estos esquemas tradicionales y traer cambios radicales, en su forma de lectura, comprensión, participación, disponibilidad y acceso a las mismas que terminan repercutiendo en otros aspectos como la manera de disfrutar las historietas.

### **El caso de LINE/WEBTOON**

A medida que Internet expande su repercusión en todos los rincones de nuestra vida cotidiana, podemos acceder fácilmente a los contenidos digitales y estamos más interesados en producir y consumir productos de valor agregado a través de contenidos digitales. Sin embargo, independientemente de nuestro creciente interés, los fabricantes tienen limitaciones para generar ganancias prácticas en el campo de los contenidos digitales. (Kim, et al., 2016)

Naver es la mayor compañía de internet que es dueña del principal portal web de búsqueda de Corea del Sur. Una compañía parte de Naver es LINE (que se dedica a desarrollar aplicaciones web y servicios de internet), quien en conjunto con Kim (creador de Webtoon) en el año 2004 lanzaron en Corea del Sur la página web/aplicación para celulares y 10 años después hizo su lanzamiento mundial.

Este portal originalmente desarrollado en un país de Asia, Corea del Sur, y su plataforma de lanzamiento mundial fue desarrollada completamente en inglés lo que significa que los webtoons solo se encuentran disponibles con la traducción oficial en inglés. Si bien son de fácil y gratis acceso, los argentinos tenemos que conocer alguno de esos idiomas.

En una entrevista al creador de la plataforma Webtoon<sup>3</sup> mencionó que, como creador y transmisor de contenido online debía pensar en cómo otros desarrolladores o usuarios iban a consumir el contenido.

Su idea fue lanzar comics on line que permitieran continuar conociendo la historia sin tener que clickear en la imagen para llegar a la próxima pantalla, ahora solo habría que desplazarse con el mouse para poder seguir leyendo el webtoon. Si bien a principios de los años 2000 esta idea no parecía tan innovadora pues la mayoría del contenido digital que se consumía ya se realizaba deslizando hacia abajo el mouse, el ámbito donde se desarrollaban los cómics todavía no era una cuestión tratada, por lo cual se convirtió en la mayor novedad del momento que terminó siendo de mayor comodidad para los lectores.

La forma en la que las historias de los webtoons es publicada es como una franja vertical larga, donde uno se va desplazando para seguir leyendo, pero también otros elementos fueron incorporados, agregando los estándares necesarios para el uso

---

<sup>3</sup> Acuna, Kristen (2016). "Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics -- now they're going global". *Business Insider*. Recuperado de <https://www.businessinsider.com.au/what-is-webtoons-2016-2#TO3ZJc7fQpclljk.99>

del HTML5, se pudo incluir efectos de sonido, imágenes en movimiento para que los lectores puedan tener una experiencia más vívida al leer el webtoon (mostrar ejemplo).

*Webtoon/Line* entonces lo que provee es una plataforma/portal de acceso gratuito donde los autores pueden subir directamente sus trabajos. El contenido de la página explica que todo lo que se suba es propiedad del autor, quien es compensado; sin embargo el acceso a estos webtoons también es gratuito. Entonces, ¿de dónde se obtiene la ganancia para el portal? El productor del webtoon no paga para publicar su trabajo, el consumidor tampoco paga para verlo ¿cómo se paga el servicio? Sabemos que nada en esta vida es gratis, sobre todo en el sistema económico capitalista.

La financiación se realiza en un principio mediante *crowdfunding* (financiación colectiva). Pero ¿cómo se realiza esta actividad? Naver se asoció a *Patreon* que es un servicio que permite a los lectores brindar apoyo a los webtoons que deseen, mediante una colaboración. La idea de esto es poder convertir a los fans en patrocinadores que puedan colaborar para el crecimiento/apoyo de los autores. Y ésta no es la única manera en la que los lectores participan / se comunican con sus autores preferidos. Hablaré de esto un poco más adelante.

Si bien cuando recién empiezan los webtoons no son muy redituables, la página menciona que todos los autores son pagados. Pero obviamente el monto dado a los artistas varía por el creador, la experiencia, número de páginas que publican, y en la región que están trabajando.

*Webtoon/LINE* provee una plataforma donde no solo se pueden subir y leer cómics sino que los lectores pueden participar activamente dejando comentarios, donde se genera un espacio para el diálogo y comunicación entre los mismos lectores e inclusive los autores de los webtoons, generando así un feedback asombroso tanto para los autores como para la sociedad

### **¿Cómo y por qué llegaron los webtoons?**

La influencia de los webtoons se vio facilitada gracias a la mencionada expansión de internet y el alto radio de penetración de los celulares al mundo. Gracias a internet y a la nueva forma de lectura de los webtoons, estos son fáciles de leer en todos lados, con solo tener un celular es suficiente ya que pueden descargarse los capítulos con anticipación, sin necesidad de tener conexión a internet en el momento que se deseen leer. Pero ¿por qué fueron tan populares fuera de su país?

En parte el creador de la plataforma *Webtoon/Line* mencionó que se debía a una necesidad imperial de consumo por parte de los lectores, tanto así que antes de realizar el lanzamiento oficial de la aplicación al idioma inglés, realizando las respectivas traducciones, ya se encontraban muchos otros sitios trabajando en traducciones

extraoficiales. Una vez realizado el lanzamiento de la plataforma en idioma inglés los nuevos cómics podían llegar a un público mucho mayor y como era de esperarse los idiomas oficiales de los webtoons son coreano o inglés, al seguir viendo como la necesidad en el mercado crecía a partir del año 2016 se decidió que los fans realizaran traducciones en un portal también perteneciente a Webtoon/LINE.

Otro aspecto de su éxito tiene que ver con lo explicado anteriormente de los webtoons que al ser parte del Hallyu se manifiesta como una forma cultural coreana que se da a conocer en el mundo.

### **¿Cómo puede influenciar/ impactar un simple cómic en la sociedad coreana?** **El caso de Awl**

A través de la historia se han desarrollado muchos prejuicios sobre los cómics, como que no son “verdadera literatura” y que son demasiados simples, ya que este género es “marginal, bastardo, superficial, infantil” (Coscarelli, 2009). Sin embargo la misma autora menciona que detrás de “su aparente simplicidad, la historieta supone un proceso complejo de abstracción y síntesis por parte del lector, y permite acceder desde otro lugar al discurso narrativo [...] No olvidemos además que la gráfica ayuda a la comprensión y estimula la memoria. Leer la imagen implica convertir lo gráfico en conceptual, integrar los diferentes planos: el visual y el textual.”(p 4.)

Toda la literatura o arte demuestra hasta cierto punto la situación histórica y socio-cultural en la que se desarrolla. Los webtoons no son la excepción, de hecho aquellos webtoons que reflejan la realidad tal como es, mostrando los problemas sociales, donde las personas se sienten reflejados en las vivencias que atraviesan los personajes, son los que tienen más “éxito” y no solo esto sino que generan un mayor impacto en la sociedad.

La plataforma Webtoon/LINE brinda la posibilidad de publicar y leer comentarios propios y de otros, permitiendo a los artistas también leerlos. Y es a través de estos comentarios donde se ven reflejados las opiniones, los pensamientos e inquietudes que generan diálogos entre los mismos lectores.

Un caso paradigmático de esta interacción fue *AWL* (que significa punzón en español, 송곳 es el nombre original en coreano). Éste webtoon desarrolla una historia basada en hechos reales del año 2002, cuando un grupo trabajadores unidos luchó después de haber sido despedidos por una gran cadena de supermercados. El webtoon se centra en los problemas diarios que enfrentan los trabajadores cuando estos se deciden a luchar contra el sistema. En esta misma historia se demostraron las relaciones de poder entre empleador/ empleado y la relación (in)existente de la unión

entre los miembros, también se toman en cuenta la influencia de otros factores como el dinero, el género, la edad, la posición social, la educación y la fuerza física.

“Los lectores de AWL participaron activamente dejando mensajes para ayudar a educarse a sí mismos sobre los problemas sociales en los lugares de trabajo de Corea, y a ser más comprensivos con aquellos que son incapaces de defenderse a sí mismos.” (Lim, 2017). La audiencia simpatizó/odió a los personajes y esto animó a los participantes a que en reiteradas ocasiones expresaran sus emociones en forma de comentarios referidos a problemas sociales que afectan la sociedad coreana de hoy en día, generando así discusiones sobre dichas temáticas.

El impacto social de este webtoon fue tan fuerte que dejó comentarios tanto en el sitio como en artículos de este tenor:

*“Do you think this is a mere webtoon? You should look, this is a reality. Their story is our life. Although, you can avoid reading Awl, you will confront reality in your workplace. (YU)”*

Y, al mismo tiempo, hubieron voces desaprobando por insuficiente a todo este movimiento:

“En relación a la metáfora de Awl, una persona de la audiencia KI, dejó un mensaje criticando a toda la audiencia “What is the target of Awl? Who does it pierce?”

Agregó que aunque la audiencia parece responder críticamente a la injusticia social en el panel de discusión, nadie tomaría medidas para cambiar las prácticas.

Entonces, para él, Awl no es solo para acusar a la injusticia social, sino también para criticar a aquellos que se callan después de entender los problemas estructurales” (Choi, 2016)

Obviamente en el análisis que se realizó sobre la influencia causada al público que leyó Awl es limitado, ya que se hizo referencia principalmente al sector de comentarios más votados del webtoon y artículos periodísticos relacionados al rol que tomó éste para introducir temas atípicos de discusión en la sociedad coreana.

Sin embargo se pudo apreciar cómo gracias a este tipo de plataformas que permiten a los lectores dejar comentarios e intercambiar opiniones entre sí, el círculo de retroalimentación que producen los webtoons en la sociedad es positivo e invita a la reflexión. Éstos al ser de fácil acceso permiten a la sociedad, en especial a la coreana, leer y participar en la producción de los cómics permitiendo a los lectores también dejar “su propia huella”, cambiando el rol de lector pasivo a uno activo que expresa sus pensamientos, creencias y preocupaciones en forma de comentarios, todo esto hace

que se cree un lazo/ vínculo de familiaridad, que hace que aumente la “fama” de los webtoons.

## **Conclusiones**

Se puede observar cómo este tipo de webtoons se renueva generando nuevos medios de comunicación de contenidos donde se puede realizar una discusión sobre problemáticas polémicas o controversiales dentro de la sociedad coreana.

Además que el manhwa resulta ser una nueva forma de literatura moderna (historieta), que gracias al desarrollo de la tecnología, la creación de portales web (webtoons), facilitan el rápido acceso a las mismas, su lectura y comprensión, permiten así mayor participación por parte de los lectores; además resulta muy informativo, ya que las temáticas que se presentan son realidades que atraviesan la sociedad coreana en su vida cotidiana.

Este trabajo no fue más que una mera introducción a una temática que tiene muchas cosas para investigar. De ahí que surjan más preguntas como por ejemplo ¿qué grado de influencia tienen estos en la identidad coreana?, este nuevo mundo sobre cultura ¿cómo influye en el exterior? ¿cómo se mide su éxito? ¿qué generan como respuesta estas nuevas formas de lectura? ¿Significa su éxito que los cómics más tradicionales dejarán de existir? Si hubo algo que quedó claro a través del análisis realizado es lo que menciona Lin (2017) “Los webtoons no son simplemente arte y texto, los lectores están decodificando el significado de los artistas de webtoon de las narrativas visuales presentes y pueden tener experiencias de aprendizaje más allá de la historia que se les aplica en sus propias vida”

## **Bibliografía**

- Acuña, K. (2016). "Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics -- now they're going global". *Business Insider*. Recuperado de <https://www.businessinsider.com.au/what-is-webtoons-2016-2#TO3ZJc7fQpclljk.99>
- Choi, J. (2016). “Awl is piercing me and society”: Webtoon as a Popular Adult Education Tool in South Korea. *Proceedings of the 8th Asian Diaspora Adult Education Pre-conference, Charlotte, NC. International Journal of Software Engineering and Its Applications*, 10 (9), 51-64. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.14257/ijseia.2016.10.9.06>

- Iadevito, P. (2014) *El consumo del K-Pop en Buenos Aires* (En línea). En *VIII Jornadas de Sociología de la UNLP*, 3 al 5 de diciembre de 2014, Ensenada, Argentina. Recuperado de [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.4416/ev.4416.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.4416/ev.4416.pdf)
- Kim, M.B., Kwon, B. J., Lee, S. H., Gim, G. Y.y Kim, J.B. A Study of the Effects of Webtoon Contents and Cooperative Characteristics on Open Collaboration Platform Usage.*international Journal of Software Engineering and Its Applications*, 10 (9), 51-64. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.14257/ijseia.2016.10.9.06>
- Macdonald, H. (08/01/2016) LINE Webtoon and Patreon team up to invest up to \$3,600,000 in webcomics.[Blog]. Recuperado de <http://www.comicsbeat.com/line-webtoon-and-patreon-team-up-to-invest-up-to-3600000-in-webcomics/>
- Martin, C. (2017) 'With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status' *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 7(1), 1-16. Recuperado de DOI:<https://doi.org/10.16995/cg.106>
- Lim, H. (24/01/2017) Scoping and Introducing Methodology - South Korean Webtoons: how they are addressing the needs for Korean youth [Tumblr]. Recuperado de <http://koreanwebtoons.me/post/156300393745/scoping-and-introducing-methodology-south-korean>
- Torres Simón, Esther. "Otras opciones con identidad propia: el Manhwa Coreano". *Puertas a la lectura*, 24, 146-159. Recuperado de [http://www.academia.edu/2032768/Otras\\_opciones\\_con\\_identidad\\_propia\\_el\\_manhwa\\_coreano](http://www.academia.edu/2032768/Otras_opciones_con_identidad_propia_el_manhwa_coreano)
- Webtoon (Productor). (2016). LINE WEBTOON Discover. [Youtube]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TtDELZJd-F4>